

O BÁSICO DO DRUIDA

UM GUIA PARA O INICIANTE À CANALIZAÇÃO DOS PODERES DA NATUREZA

Por James Haeck, publicado originalmente em 18 de junho de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/241-druid-101-a-beginners-guide-to-channeling-natures>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira



“**F**

ste lago está morrendo”, afirmou o druida. Ele ajoelhou-se na lama na margem do lago com uma mão estendida na direção da água turva. Seus olhos se fecharam suavemente em um estado de concen-

tração, mas um lampejo de dor fez sua testa crisar enquanto falava, momentaneamente entregando a potência do veneno que corrompia aquela água. “E o seu protetor não atende aos meus chamados. Temo pelo pior”,

A guerreira estava de pé ao lado do druida, suas mãos na cintura da armadura. O ladino e a clériga do grupo logo atrás dela. Uma careta de ansiedade repuxou os lábios dela. “A ninfa não fala contigo?”

“Então qual é o maldito sentido de ficar vagando no meio do nada procurando por uma druida comedora de terra?”, o ladino resmungou, esfregando uma mão suja de barro na cara. “Ele disse que o lago ‘tá sujo e que não consegue falar com o espírito do lago. Eu podia ter feito tudo isso! Essa fadinha enopada provavelmente ‘tá tirando férias em Faéria ou algo do tipo”.

O druida se levantou, sua mão direita pingando lama e sua barba cheia de folhas e flores molhadas pela água do lago. Ele olhou fixo para o ladino, lançando-lhe um olhar frio e fechou seus punhos enlameados. “Diferente de alguns de nós, estou disposto a tratar desta crise com a gravidade que lhe é devida. Um espírito do lago que está ausente não é um assunto do qual se rir. Percebes isto?”. Ele ergueu sua mão suja — o barro tinha uma doentia cor acinzentada.

“Tô vendo, paizinho”, o ladino deu uma risadinha. “É lama”.

“Errado!”, declarou o druida. “Nenhuma sujeira natural de um lago é assim”. Ele deixou aquele lodo pingar de sua mão, revelando um padrão avermelhado de cicatrizes por toda sua palma da mão e dedos. O ladino ficou calado e desviou o olhar.

“Queimou-te!”, a clériga disse assustada. Ela deu um passo adiante e instintivamente agarrou seu símbolo sagrado. Ela pegou a mão do druida em suas mãos — ele piscou, mas acenou em consentimento — e ela canalizou a luz curativa

de Lathander naquele ferimento feio.

“Uma queimadura ácida”, disse o druida fazendo uma careta. “Causada pela prole de Juiblex. Este lago está assolado por uma doença sobrenatural, e eu suspeito que a própria ninfa do lago seja o vetor. Eu duvido que ainda haja algo dela, exceto pelo monstro que ela se tornou”.

“Vocês foram sábios em me chamar até aqui, aventureiros. Temos que ser como o incêndio que purifica as matas da morte e da doença. A natureza irá restaurar o Equilíbrio se lhe dermos a oportunidade”.

A guerreira olhou para a água e riu amargamente. “Eu não posso lutar contra um lago”.

Um sorriso irônico cruzou o rosto marcado do druida. “Eu nem precisas. Arrancarei esse demônio como se arranca veneno de um ferimento”. Ele tirou sua mão curada das mãos da clériga e baixou a cabeça para ela em agradecimento. Ele virou-se mais uma vez para a água, murmurou uma frase secreta e ergueu ambas as mãos aos céus, os punhos fechados. As nuvens acima se agitaram e ficaram escuras, como tinta sendo pingada em água parada. Um brilho azulado cruzou o céu e um estrondo baixo encheu o ar. Então, o druida abriu as mãos e gritou uma invocação Druidica.

Relâmpagos rugiram nas nuvens de tempestade logo acima e raios atingiram a água bem no meio do lago. Um cheiro de ozônio encheu o ar. Um momento se passou. A guerreira agarrou o punho de sua lâmina, sua respiração presa na garganta. Então, diante dos olhos do grupo, a água do lago começou a se agitar. Tentáculos furiosos de um limo cinzento fizeram água espirrar, até que uma criatura imensa e amorfa feita de um líquido borbulhante emergiu do meio do lago.

A guerreira sorriu. Ela sacou sua espada larga com um floreio triunfante e olhou para seus companheiros. “Era disso que eu ‘tava falando! Não mostrem misericórdia a este bastardo!”.

Você é um druida. Você é um protetor dos ermos, um mantenedor dos segredos mágicos de seu credo e um conjurador dos aliados da natureza. Você pode se aventurar com muitos nãoos druidas, mas você recebeu treinamento de um círculo druídico, uma ordem de defensores da natureza que o treinaram no secreto idio-



ma Druídico, na arte da Forma Selvagem e em magias desconhecidas até mesmo para o mais devoto dos clérigos ou para o mais estudioso dos magos.

Este guia irá acompanhá-lo através das decisões que você terá que tomar em seus primeiros cinco níveis jogando como druida, e oferece sugestões sobre como fazer as melhores escolhas para o tipo de druida com qual você quer jogar. Como um personagem, cada druida possui um diferente personalidade e senso de estilo. Como um combatente, cada druida possui um papel diferente em combate e diferentes táticas enquanto luta. Este guia irá sugerir algumas boas magias e características a serem escolhidas quando estiver construindo seu druida, embora também lhe ofereça a oportunidade de escolher diferentes opções que melhor auxiliem no conceito do seu personagem.

CRIAÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA: CRIANDO SEU DRUIDA

Este não é um guia de otimização de personagem, porém o primeiro passo para se jogar com sua classe com eficiência é construí-la de forma eficaz. As diretrizes de Criação Rápida no *Player's Handbook - Livro do Jogador* são um bom começo, mas elas não se aprofundam o suficiente para a maioria dos novos jogadores. Aqui é apresentado um guia expandido de Criação Rápida. Este guia assume que você está usando o *D&D Beyond Character Builder*, que inclui texto de ajuda para novos jogadores.

- Escolha a sua Raça. Embora personagens de qualquer raça sejam bons druidas, os druidas mais poderosos costumam ser de raças que aumentem o seu valor de Sabedoria. A Sabedoria é seu valor de atributo mais importante porque ele determina o poder de suas magias e de seus outros poderes druídicos, e também ajuda você a fazer testes de Sabedoria (Sobrevivência), uma perícia vital para qualquer um que vive nas fronteiras da civilização.

Elfos silvestres, humanos e meio-elfos são os druidas mais comuns, graças em parte ao seu bônus natural de +1 na Sabedoria. Elfos silvestres (e meio-elfos silvestres encontrados no *Guia do Aventureiro Para a Costa da Espada*) também ganham o traços raciais que os tornam perfeitamente habituados com as terras florestais. Contudo, os druidas protegem muito mais do que as grandes florestas de estilo europeu. Humanos e anões da colina druidas estão perfeitamente habituados à taiga arbustiva, aos desertos áridos e às terras pantanosas, procurando equilibrar a natureza nestes biomas normalmente ignorados.

- Escolha druida como sua classe (obviamente).
- Escolha perícias que se encaixem no personagem

Imagem da Wizards of the Coast

que você quer jogar. A maioria dos druidas deve ser proficiente na perícia Sobrevivência, já que ela é bastante útil para quem vive longe da civilização.

- Considere que papel você quer ter no grupo. Vamos ver isto mais de perto.

QUE TIPO DE DRUIDA VOCÊ É?

Graças à sua ampla variedade de magias e de habilidades de mudança de forma, os druidas têm uma enorme quantidade de papéis que podem ocupar em combate. Este guia irá se concentrar em três papéis principais: Ataque, Defesa e Suporte. Embora druidas possam ser bastante duráveis, falta a eles habilidades de proteção aos aliados, algo necessário para ser um Tanque bem-sucedido.

Considere o papel que você quer ocupar em seu grupo de aventureiros. Um druida de Ataque usa magias que aniquilam seus inimigos diretamente, ao mesmo tempo em que usa Forma Selvagem para fugir de inimigos ou encontrar uma posição mais vantajosa. Os druidas de Defesa contam com a imensa força defensiva da Forma Selvagem de Combate para resistir ao dano que de outra forma derrubaria outros três personagens. Os druidas de Suporte usam sua magia e características de classe para aliviar os ferimentos de seus aliados e aumentar seu poder.

Até que você escolha seu Círculo Druídico (daqui em diante chamado de subclasse) no 2º nível, seu estilo de jogo será bem parecido independentemente do papel que você quiser ocupar no seu grupo, já que você têm apenas uma pequena opção de magias à disposição para escolher. Você pode usar este tempo de "indecisão" no 1º nível para sentir melhor a composição do seu grupo e descobrir o que seus amigos querem fazer com os personagens deles.

(Note que eu estou usando Ataque, Tanque e Suporte como uma referência. Os livros de regras de D&D nunca se referem a personagens usando estes termos, mas eles são uma maneira fácil de discutir os diferentes papéis que os personagens ocupam no grupo).

ATAQUE

Os druidas que se juntam ao **Círculo da Terra** no 2º nível ganham acesso contínuo a poderosas magias, incluindo algumas que não constam da lista comum do druida. Estes druidas tiram seu poder de um bioma específico; druidas ligados ao Deserto, Floresta e Montanha estão inclinados para o lado ofensivo, enquanto druidas do Ártico, Litoral e Pântano ganham algum poder defensivo adicional, e druidas dos Campos e da Umbreterna ganham poderes que os tornam melhores para se mover furtivamente.



Imagem da Wizards of the Coast

DEFESA

Druidas que estudam com o **Círculo da Lua** ganham acesso a poderosas novas formas de usar sua característica Forma Selvagem, como poderosos ursos e felinos das selvas, e até mesmo em elementais em níveis mais altos! Uma vez que você passa a usar as estatísticas da criatura na qual se transformou, você pode ganhar uma enorme quantidade de pontos de vida através da Forma Selvagem, fazendo de você um dos personagens mais duráveis do grupo.

SUPORTE

Os druidas que desejam ser o suporte de seus grupos ao proteger seus aliados fariam bem de se juntar ao **Círculo dos Sonhos** [Circle of Dreams] ou ao **Círculo do Pastor** [Circle of the Shepherd], ambos do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*. O Círculo dos Sonhos recorre à magia de Faéria para dobrar as leis da natureza do Plano Material, enquanto o Círculo do Pastor lhe garante uma conexão inata com as feras, permitindo que você se comunique naturalmente com os animais e até mesmo invoque espíritos animais para lhe proteger e proteger seus companheiros.

Os druidas que se juntam ao **Círculo da Terra** também podem se concentrar em dar suporte ao seu grupo preparando magias de cura e proteção, mas suas características de subclasse fazem muito pouco para sustentar este estilo de jogo.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA (PARTE 2)

- Coloque seu maior valor de atributo na Sabedoria. Seu próximo maior valor de atributo deve ir na Destreza, independente de qual seja o seu papel no grupo, já que isso melhora sua Classe de Armadura e os poderes dos seus ataques armados comuns.
- Escolha qualquer antecedente que se encaixe no seu conceito de personagem. Esta é uma oportunidade de ser criativo! Como você se tornou um druida? Você era um acólito de um deus da natureza que escolheu desafiar os poderes das religiões organizadas? Você era um criminoso que roubou segredos druídicos? Ou você era um soldado que foi salvo da morte em um deserto por um druida viajante?
- Por fim, determine o seu equipamento.
 - Dada a escolha entre um **escudo** de madeira ou qualquer **arma simples**, você provavelmente deveria escolher o escudo de madeira, já que o bônus de +2 na CA concedido pelo escudo é algo incrivelmente importante, especialmente nos primeiros níveis. Uma arma simples como um

besta leve pode ser útil se você quer ficar afastado e lutar de longe.

- Quando escolher entre uma **cimitarra** ou qualquer **arma simples de combate corpo a corpo**, uma cimitarra certamente é a melhor escolha se você imagina que entrará em combate corpo a corpo. Contudo, um bastão também é uma boa escolha se você planeja usar o truque *bordão* em combate.
- Sua última escolha, o foco druídico, é algo puramente estético. Escolha um que atender ao seu gosto!

UM DRUIDA EM COMBATE

A maioria dos druidas usam suas magias primariamente em combate, embora os druidas do Círculo da Lua também têm a opção de usar suas Formas Selvagem de Combate. Semelhante aos clérigos, os druidas sabem todas as magias de sua lista de magias, mas só podem preparar um certo número delas por dia. Você pode mudar suas magias preparadas (exceto truques, que são permanentes) sempre que completar um descanso longo, mas isso ajuda você a ter uma renovação das magias com as quais pode recorrer quando não quer perder tempo e energia refazendo uma lista de magias para os desconhecidos desafios do dia.

Você só pode preparar uma quantidade de magias equivalente ao seu modificador de Sabedoria mais seu nível nesta classe (veja a seção "Conjuração" da classe clérigo no *Player's Handbook: Livro do Jogador* caso precise de mais informações). Esta planilha de seleção de magias presume que você tem um modificador de Sabedoria de +2 no 1º nível. Caso seja +3, você pode preparar uma magia adicional de sua escolha! Por fim, se você é um druida do **Círculo da Terra**, esteja ciente das Magias de Círculo garantidas a você por sua característica Magias de Círculo. Essas magias estão *sempre* preparadas e podem ajudar a completar seu arsenal. Se esta lista sugerir uma magia que você tenha como Magia de Círculo, simplesmente escolha outra magia para preparar.

TODOS OS DRUIDAS

No 1º nível, você ganha a capacidade de conjurar magias e falar Druídico, o idioma secreto dos druidas.

No 2º nível, você ganha a capacidade de se transformar em animais usando sua característica Forma Selvagem, que lhe garante algum poder adicional em combate, mas que também pode ser usado para mobilidade e furtividade. Você só pode se transformar em feras de ND ¼ ou menor, e sua forma de fera não pode ter deslocamento de voo ou natação. Os druidas do Círculo da Lua têm uma versão aprimoradas desta característica.

No 3º nível você ganha acesso às magias de 2º círculo, que são descritas nos seus papéis específicos dentro



Imagem da Wizards of the Coast

do grupo.

No 4º nível, sua Forma Selvagem melhora, permitindo que você se transforme em feras de ND ½ ou menor, e sua forma de fera agora pode ter deslocamento de natação, porém ainda não pode ter deslocamento de voo. Você também ganha um Aumento no Valor de Atributo, que pode ser usado para aumentar seu valor de Sabedoria em 2. Isto aumentará seu modificador de Sabedoria, permitindo que você prepare uma magia adicional daqui em diante.

No 5º nível você ganha acesso às magias de 3º círculo, que são descritas nos seus papéis específicos dentro do grupo.

ATAQUE

Embora a maior parte da lista de magias do druida seja voltada para o papel de Suporte, você ainda tem algumas potentes opções ofensivas que permitirão que você despache rapidamente grupos de inimigos. Além disso, até mesmo sua Forma Selvagem permitirá que você cause algum dano em níveis mais baixos ao se transformar em uma fera, como um **lobo**.

No 1º nível você aprende dois truques de sua escolha. Um deveria ser *bordão* ou *chicote de espinhos*, portanto você pode continuar a causar dano mesmo quando fica sem espaços de magia.

Também no 1º nível, você ganha acesso a magias de 1º círculo. Você pode preparar magias em uma quantidade equivalente ao seu nível de druida mais seu modificador de Sabedoria (que se assume ser +2). Três boas magias ofensivas de druida no 1º nível são: *emaranhar*, *fogo das fadas* e *onda trovejante*.

No 2º nível, você deveria seguir escolhendo o **Círculo da Terra**. Isso imediatamente garante a você um truque bônus, que pode ser qualquer um de sua escolha. *Arte druídica* é um excelente truque para se ter como um druida focado em magia. Você também ganha a característica Recuperação Natural, que lhe permite recuperar espaços de magia de druida durante um descanso curto, garantindo-lhe a possibilidade de conjurar mais magias ao longo do dia.

Também no 2º nível, você pode preparar uma nova magia por dia. Preparar ao menos uma magia de cura em caso de emergências é algo sábio a se fazer, portanto prepare *curar ferimentos*, especialmente se não houverem outros personagens com magias de cura em seu grupo.

No 3º nível você ganha acesso às suas Magias de Cír-

culo. Sua escolha de terreno deve ser baseada no conceito do seu personagem, não em qualquer benefício de mecânica, porém diferentes terrenos possuem alguns efeitos de mecânica sutilmente diferentes (veja "Ataque" na seção "Que Tipo de Druida Você É", acima). Estas Magias de Círculo são sempre consideradas preparadas para você.

Também no 3º nível, você ganha acesso a magias de 2º círculo. Você pode preparar uma nova magia por dia, portanto prepare *raio lunar*, uma de suas novas magias. Ela lhe garante uma boa quantidade de dano durante vários turnos se você for capaz de manter a concentração, fazendo um uso eficiente de seus espaços de magia limitados.

No 4º nível, você ganha novas características que todos os druidas também ganham. Veja "Todos os Druidas", acima. Você também pode preparar uma nova magia. *Passo sem rastro* é uma das magias furtivas mais poderosas no jogo, e é útil não importa qual o papel que você quer ter no grupo. Se usou seu Aumento no Valor de Atributo para aumentar seu valor de Sabedoria, você pode agora preparar uma magia adicional de sua escolha. *Esquentar metal* é uma escolha devastadora se sua campanha possuir vários inimigos que usam armadura.

No 5º nível você ganha Magias de Círculo adicionais com base em seu terreno escolhido. Você também ganha acesso a magias de 3º círculo. Escolha uma de sua nova magia para preparar. *Convocar relâmpagos* é uma magia ofensiva bastante eficiente, já que ela causa bastante dano usando apenas um espaço de magia, da mesma forma que *raio lunar*.

DEFESA

Ao aumentar sua capacidade de sobrevivência, você é capaz de economizar recursos de forma eficiente e permanecer essencial ao longo de um longo dia de aventura. Transformar-se em formas animais com vários pontos de vida é essencial para esta estratégia, o que torna o **Círculo da Lua** uma parte importante de qualquer druida de Defesa.

No 1º nível você aprende dois truques de sua escolha. Um deles deveria ser *chicote*



Imagem da Wizards of the Coast



Imagem da Wizards of the Coast

de espinhos, de forma que você ainda cause dano à distância, mesmo quando está sem espaços de magia.

Também no 1º nível, você ganha acesso a magias de 1º círculo.

Você pode preparar magias em uma quantidade equivalente ao seu nível de druida mais seu modificador de Sabedoria (que se assume ser +2). Três boas magias defensivas de druida a se preparar no 1º nível são: *enfeitiçar pessoa*, *névoa obscurecente* e *onda trovejante*.

No 2º nível, você deveria seguir escolhendo o **Círculo da Lua**. Isto garante a você acesso às características Forma Selvagem de Combate e Formas Animais de Círculo Druidico, que permitem que você se transforme em uma poderosa fera com uma ação bônus e até mesmo gaste espaços de magia para curar enquanto está na forma de fera. Boas formas animais no 2º nível incluem a **hiena gigante**, o **lobo atroz** e o **urso marrom**.

Lembre-se que você só pode se transformar em uma criatura que tenha visto antes. O *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas* possui uma tabela útil que pode ajudá-lo a determinar se você já viu uma criatura antes de começar a se aventurar, levando em conta o lugar onde cresceu. Se você estiver jogando a aventura *Storm King's Thunder* [Tormenta do Rei da Tempestade], você também poderia ter visto um **gato do penhasco**, uma criatura bem legal na qual se transformar.

Também no 2º nível, você pode preparar uma nova magia por dia. Preparar ao menos uma magia de cura em caso de emergências é algo sábio a se fazer, portanto prepare *curar ferimentos*, especialmente se não houverem outros personagens com magias de cura em seu grupo.

No 3º nível você ganha acesso a magias de 2º círculo! Você pode preparar uma nova magia por dia, portanto prepare *imobilizar pessoa*, uma de suas novas magias. Ela mantém seus inimigos longe de você e de seus aliados, e permite que seus aliados mais orientados ofensivamente causem uma boa quantidade de dano à criaturas paralisadas.

No 4º nível, você ganha novas características que todos os druidas também ganham. Veja "Todos os Druidas", acima. Você também pode preparar uma nova magia. *Passo sem rastro* é uma das magias furtivas mais poderosas no jogo, e é útil não importa qual o papel que você quer ter no grupo. Se usou seu Aumento no Valor de Atributo para aumentar seu valor de Sabedoria, você pode agora preparar uma magia adicional de sua escolha. *Encontrar armadilhas* pode ser útil em uma campa-

na totalmente focada em masmorras, porém *pele casca* é uma versátil e útil escolha defensiva que ainda pode afetá-lo, mesmo enquanto usa Forma Selvagem.

No 5º nível, você ganha acesso a magias de 3º círculo. Escolha uma de sua novas magia para preparar. *Crescimento de plantas* é uma excelente magia que pode tornar quase impossível que grupos de inimigos se movam através de locais mais estreitos. *Dissipar magia* também é útil, graças à onipresença de magia poderosa na maioria das campanhas de D&D.

SUPORTE

A maioria das magias de druida listadas é concentrada em fortalecer seus aliados e em impedir seus inimigos. Por causa da flexibilidade desta lista de magia (e já que você pode alterar suas magias preparadas toda vez que completar um descanso longo), praticamente toda subclasse de druida pode exercer o papel de Suporte admiravelmente bem. Contudo, as escolhas mais focadas para se jogar com um druida de Suporte são o **Círculo dos Sonhos** [Circle of Dreams] e o **Círculo do Pastor** [Circle of Shepherd], ambos do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*.

No 1º nível você aprende dois truques de sua escolha. Um deles deveria ser *criar chamus*, de forma que você ainda cause dano à distância, mesmo quando está sem espaços de magia.

Também no 1º nível, você ganha acesso a magias de 1º círculo. Você pode preparar magias em uma quantidade equivalente ao seu nível de druida mais seu modificador de Sabedoria (que se assume ser +2). Três boas magias defensivas de druida a se preparar no 1º nível são: *curar ferimentos*, *enfeitiçar pessoa* e *fogo das fadas*.

No 2º nível você deve escolher seguir o **Círculo dos Sonhos** ou o **Círculo do Pastor**. No 2º nível, o Círculo dos Sonhos lhe garante a característica Bálamo da Corte de Verão, que permite a você um estoque de dados de cura para curar criaturas que você possa ver a até estontantes 36 metros! Da mesma forma, o Círculo do Pastor garante a você a característica Totem Espiritual, que permite que você conjure um dos três espíritos animais que conferem uma melhoria específica para aliados a até 9 metros.

Também no 2º nível, você pode preparar uma nova magia por dia. Preparar ao menos uma destas magias diretamente ofensivas pode torná-lo mais poderoso em várias situações. *Onda trovejante* é a única magia de druida que causa dano direto no 2º nível, e ela também pode ajudá-lo a escapar de inimigos que o cercaram em um momento de perigo.

No 3º nível você ganha acesso a magias de 2º círculo! Você pode preparar uma nova magia por dia, portanto prepare *aprimorar atributo* ou *pele casca*. Ambas ajudam seu aliados a superar obstáculos e a sobreviver a desafios que, de outra forma, não conseguiriam.

No 4º nível, você ganha novas características que todos os druidas também ganham. Veja "Todos os Druidas", acima. Você também pode preparar uma nova magia. *Passo sem rastro* é uma das magias furtivas mais poderosas no jogo, e é útil não importa qual o papel que você quer ter no grupo. Se usou seu Aumento no Valor de Atributo para aumentar seu valor de Sabedoria, você pode agora preparar uma magia adicional de sua escolha.

No 5º nível, você ganha acesso a magias de 3º círculo. Escolha uma de sua novas magia para preparar. *Nevasca* é uma útil magia ofensiva que também inibe o movimento dos inimigos e os torna alvos mais fáceis. *Dissipar magia* também é útil, graças à onipresença de magia perigosa na maioria das campanhas de D&D.

TORNANDO O SEU DRUIDA SÓ SEU

Druidas são uma classe versátil com a habilidade de lutar na vanguarda do combate, controlar o clima de forma que poderia matar qualquer outro personagem e conjurar magias como a maioria dos magos poderosos. Há tantas maneiras de criar um druida que você poderia ter um grupo formado só por druidas, e nenhum deles seria igual ao outro.

A melhor maneira de diferenciar um personagem de outro é imbuí-lo de personalidade. Não apenas ao construir um prelúdio e ao escolher um antecedente interessante, mas ao escolher magias e características de classe que se encaixam no seu conceito de personagem, mesmo que eles não sejam necessariamente a opção mais poderosa.

James Haeck é o principal autor para os artigos do *D&D Beyond*, o co-autor de *Waterdeep: Dragon Heist* e do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei* da *Critical Role*, o Mestre de *Worlds Apart* e um escritor terceirizado para a *Wizards of the Coast*, da *D&D Adventurers League* e da *Kobold Press*. Ele mora em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas místicas gatinhas, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck..



Imagem da Wizards of the Coast



www.aventureirosdosreinos.com